



انجمن علمی چند رسانه ای ، دانشگاه هنر
اسلامی تبریز شماره ی 03 ، مهر ماه 1404

پسپا

مدیر مسئول : دکتر لیلا دوبختی
صاحب امتیاز : انجمن علمی چند رسانه ای
سر دبیر : ثنا نورشید

گروه نویسندگان : آتی بهادری ، مهلا زارع ، شیما سلمان ،
نسترن کمالی ، مونا مختارزاده ، ثنا نورشید ، صبا قاسمی
گروه تولید محتوا : سلوا فلاحی، مهلا زارع، مونا مختارزاده
گروه گرافیک : شیما سلمان ، نسترن کمالی
مونا مختارزاده ، صبا قاسمی ، ثنا نورشید

گروه عکاسی : سام خراسانی
ویراستار: مونا مختارزاده



4.5

شعر و داستان کوتاه
و عکاسی

6.8

مهارت

9.10

اخبار

بررسی فیلم / انیمیشن / گیم

TECH TALKS

17.18

11.16

19.20

چی به چیه

21.22

23.24

مسابقات گربه

سرقت بازی

داستان کوتاه

مربع رومزگی، مرگ است.

اگر شمارنده پول چون سینما کلیشه‌ای، آب پرتقال بود؛
بی‌شک من پولدارترین بی‌پول دنیا بودم که صبح به صبح،

غرش شکمم را با آب پرتقال و کیک خفه می‌کردم که

دیگر به این فکر نکنم که اعصابم تخم‌مرغی و زندگی بد

شیرینست. اگر بلایا با اسپند رفع می‌شد، بی‌شک

مادرم جایزه بهترین شرکت بیمه سال را می‌گرفت،

چون چای‌خوران هر صبح اصرار داشت نکند

این زندگی خوابگاهی کمونیستی پسر را که

از ناخن‌گیر تا اسکاچش مشترک است،

کسی چشم بزند.

نویسنده: صادق فلاح

برای قسمت نویسندگی این سری ازتون
خواسته بودیم، با لیست خرید زیر برای ما
یک متن یا داستان کوتاه بفرسید.

خیلی ممنون از همه ی نویسندگان عزیز که
توی این چالش همراه بودن.

لیست خرید:

شیر، تخم‌مرغ، ناخن‌گیر

اسپند، اسکاچ آب، پرتقال، چای

محکوم به تماشا

از پنجره بیرون را می‌نگرم، اگرچه نه هر پنجره‌ای! پنجره‌ای که دیشب شیشه‌هایش شکست.

باجی، می‌گویم می‌شود پنجره را درست کرد، مگر نه؟

می‌رویم و شیشه‌ی جدیدی برایش می‌خریم. ولی بعضی چیزها که می‌شکنند هیچوقت درست نمی‌شوند. بعضی چیزها، مثل
قلب‌ها.

راستی باجی، امروز تولدم هست. مامان رفته است شیر و تخم‌مرغ بخرد تا کیک درست کند. امروز دیدم دستش را باند پیچی
کرده بود، با اینکه چیزی نمی‌گوید اما میدانم خیلی درد دارد.

باجی زمین را ببین! هنوز کمی خون رویش مانده! حتما خوب تمیزش نکردم، سریع ظرف آب و اسکاچ را بیاور،
بابا اگر ببیند دعوایم می‌کند. میدانی باجی، زندگی همیشه اینطور نمی‌ماند.

یک روز می‌رسد که غم‌هایم را در یک کوله‌پشتی می‌گذارم، و آن‌قدر دور پرتابش می‌کنم که دست هیچ‌کسی به آن نرسد.
ولی باید حسابی قوی شوم، برای اینکه کوله‌پشتی بسیار سنگین است. دیروز مامان خانه‌آذرخانم بود. یادت نیست؟! همان
خانمی که مامان در خانه‌یشان کار می‌کند! من را هم برده بود تا با دخترشان، رستا، بازی کنم. باجی باید یکبار با مامان بیایی و
رستا را ببینی. دیروز خیلی خوشحال بود، بابای او برایش دوچرخه‌ای را که آرزویش را داشت خریده بود.

میدانی باجی، فکر می‌کنم کوله‌پشتی رستا، خیلی سبک است.

آخر بیشترین ناراحتی او، بخاطر این است که نمی‌داند برای صبحانه باید آب پرتقال بخورد یا چای!

مامان برای اینکه دوچرخه رستا از چشم بد دور باشد، اسپند دود می‌کرد و آن را دور آذرخانم و دخترش می‌گرداند.

میدانی که بابا اصلاً از بوی اسپند خوشش نمی‌آید. دیشب که به خانه آمدم، مامان یادش رفته بود لباس‌هایش را عوض
کند، با همان لباس‌ها، مشغول پختن شام شد. باجی، اصلاً نمی‌خواهم یادآوری کنم که بعدش چه اتفاقی افتاد.

معلومه که مامان را دوست دارم باجی!

ولی می‌گویی چکار کنم؟! او هم بابا است. نمیتوانم کاری کنم و من، فقط تماشا می‌کنم، فقط می‌توانم تماشا کنم! گوش
می‌دهی چه می‌گویم باجی؟!

چرا با ناخن‌گیر جلوی آینه ایستاده‌ای؟

می‌خواهی ناخن‌هایت را کوتاه کنی؟ نیاز نیست که خودت را در آینه ببینی! صبر کن تا کمکت کنم باجی.

-بلند می‌شوم و پشت سرش می‌ایستم

به آینه نگاه می‌کنم و تنها تصویری که می‌بینم، خودم هستم.

حواسش بود که ناخن گیر رو جوری تمیز کنه که بنظر بیاد انگار هیچوقت بویی از رنگ قرمز نبرده چه برسه به اینکه رگ کسی رو زده باشه

دور از ذهن بنظر میرسه ولی خب ناممکن نیست که قطره های کوچیک لابه لای اون اسکاچ مونده باشن موقعی که باهاش تخم مرغ های تو ماهیتابه رو شست که نه فکر نمیکنم اون زمان هنوز به این فکر نکرده بود که ممکنه آب پرتقال رو نخوره و تموم برنامه هاش رو خراب کنه حتی تا وقتی شیر آب رو بست و ظرفای شام و چای دیشبو و تموم کرد هم ته دلش مطمئن بود که اون حتما آب پرتقالو میخوره

بخاطر همینم ازش نپرسید که شیر یا آب پرتقال؟
اون حتی با فکر اینکه آخرین باره به نظرات بی سر و ته اون با لبخند گوش داد
اما این تا وقتی بود که

نگفته بود چون قرص مکملمو خوردم نمیتونم آب پرتقال بخورم و ممنونم از پذیرایی که دیشب و امروز صبح ازم داشتی راستش فکر نمیکردم بعد آخرین بحثی که توی دادگاه کردیم و تو گفتی باورنمیکنی من گربه ت رو مسموم نکردم دیگه بخوای حتی منو ببینی درسته واقعا نمیخواست که دیگه ببینتش ولی خب برای آخرین بار چرا که نه
ساعت 5 شد.

بیدارش کردن.

و فردا شبی وجود نداشت که فکر کنه قطره های روی اسکاچ چطور رفته بودن؟

نویسنده: فاطمه فرهادی

عکاسی

موضوع های قسمت عکاسی این سری:

به مناسبت روز جهانی نابینایان ؛ به تصویر کشیدن جهانی که دیده نمی شود، اما لمس می شود، شنیده می شود یا حس می شود. از غیاب تصویر، تصویری تازه بسازید. (عکاسی با حذف آگاهانه بخشی از تصویر برای تأکید بر غیاب/نبود دیدن) و به مناسبت روز ملی عشایر و زندگی روستایی ؛ روایت تصویری از حرکت، جابه جایی و کوچ بوده اند .

ممنون از آقای محمد حسین شیرزاد نوبر بابت عکس های زیبایی که برامون فرستادن .



جاده



مسیر ویژه نابینایان



باهم میبینیم



چشم های ما



جریان

تو دنیای مولتی‌مدیا، ارتباط فقط به سلام و احوال‌پرسی ساده نیست؛ به «ورودی مخفی» به دنیای فرصت‌هاست! اینجا هر پروژه‌ای با به پیام شروع میشه، هر همکاری با به معرفی درست شکل می‌گیره، و هر موفقیتی با به رزومه‌ی خفن شروع میشه؛ رزومه‌ای که درست مثل به تیزر تبلیغاتی از خود شما عمل می‌کنه. همه‌مون اون لحظه رو تجربه کردیم: وقتی دنبال کار یا پروژه‌ای می‌گردی، رزومتو باز می‌کنی و به حس دوگانه سراغت میاد، بین «این خوبه؟» و «اصلاً کی قراره اینو بخونه؟» اما واقعیت اینه که توی رشته‌ای مثل مولتی‌مدیا، رزومه فقط به فایل PDF نیست؛ بلکه اولین پروژه‌ی طراحی خودته! از انتخاب فونت و رنگ گرفته تا ترتیب چیدمان مهارت‌ها، همه‌چی درباره‌ت حرف می‌زنه و نشون میده چقدر خوب بلدی با دنیا ارتباط تصویری برقرار کنی.

رزومه یعنی تیزر شخصی تو!

به رزومه باید خلاصه، دیداری و خلاق باشه. یعنی چی؟ یعنی رزومه‌ای که مدیر پروژه ببینه و بگه: «این آدم خودش به برند شخصیه!» برای اینکه همچین حسی منتقل بشه، کلی ابزار هست که با چند تا کلیک ساده، می‌تونن به رزومه‌ی جذاب و حرفه‌ای برات بسازن.



ابزارهای ساخت رزومه خلاق

Canva: پر از قالب‌های رنگارنگه، مخصوص هنرمندایی که دنبال رزومه‌ای چشم‌گیر و متفاوت‌ان. فقط کافیه اسم، مهارت و تجربه‌ها رو وارد کنی و با رنگ‌ها بازی کنی تا به رزومه‌ی خاص خودت بسازی.



Adobe Express: وقتی بخوای به رزومه‌ی وکتوری با هویت بصری خاص خودت طراحی کنی، Express یا حتی **Illustrator** بهترین گزینه‌هان. با به کم خلاقیت، رزومه‌ت می‌تونه شبیه به پوستر شخصی از خودت باشه!



Figma: اگه دوست داری رزومه‌ت نظم و استایل به طراحی **UI** حرفه‌ای رو داشته باشه، حتماً با **Figma** بسازش. رنگ برند شخصی‌ت رو فراموش نکن؛ همون چیزیه که رزومه‌ت رو از بقیه متمایز می‌کنه.



رزومه سازی با هوش مصنوعی

الان رزومه فقط به فایل pdf نیست به دیتاست از مهارت‌ها و تجربیات توئه که الگوریتم‌ها دارن زیر و روش می‌کنن! ابزارهایی مثل Kickresume و ResumAI دقیقاً همون کاری رو می‌کنن که به کارفرمای واقعی می‌کنه، فقط با مغز سیلیکونی! این سیستم‌ها با تحلیل هزاران رزومه موفق یاد گرفتن چی باعث میشه به رزومه "برنده" باشه. اون‌ها رزومه‌تو از سه زاویه اسکن می‌کنن: شباهت معنایی (Semantic Matching): یعنی ببینن رزومه‌ت چقدر با شغل مورد نظر "هم‌فرکانس" هست. تراکم کلمات کلیدی (Keyword Density): همون چیزایی که ربات‌های استخدام دنبالش می‌گردن، مثل "Adobe Illustrator" یا "UI Design" ساختار (structure readability): الگوریتم‌ها عاشق نظم، اگه رزومه‌ت شلخته باشه و خوانایی نداشته باشه، قبل از اینکه کسی بخواد بخوندش، حذف می‌شی.

رزومه در مولتی‌مدیا

رزومه‌ی به مولتی‌مدیایی، خودش به پروژه‌ست. تو داری با هر فونت، رنگ، آیکون و جمله به دنیا نشون می‌دی چطور طراحی می‌کنی. رزومه‌ی خوب باید دو تا ویژگی رو با هم ترکیب کنه: خوانایی الگوریتمی (برای ربات‌ها) تأثیر بصری (برای آدم‌ها) مثلاً: از فونت‌های استاندارد استفاده کن تا OCRها بتونن بخوننش. رزومه‌ت رو زیادی گرافیکی نکن که ساختار اطلاعات به هم بریزه. به نسخه‌ی ساده و متنی هم بذار توی پورتفولیوت برای موتورهای جست‌وجو. به قول معروف: "زیبایی بدون دیتا، رزومه نیست، پست اینستاگرامه!"

پورتفولیوی آنلاین رزومه‌ی دوم تو

تو دنیای مولتی‌مدیا، "نشون بده" خیلی مهم‌تر از "بگو"ئه. رزومه‌ی می‌گه کی هستی، ولی پورتفولیو نشون می‌ده چی بلدی. پلتفرم‌هایی مثل Behance، ArtStation و Adobe Portfolio عملاً دفتر نمایشگاه دیجیتال تو هستن. اگه تازه‌کاری یا دنبال سادگی‌ای، Notion یا Carbonmade هم خیلی تمیز و جمع‌وجورن. به نکته حرفه‌ای: بالای رزومه‌ت لینک پورتفولیوت رو بذار. الگوریتم‌ها عاشق لینک‌های تمیز و قابل دنبال کردنن.

آینده‌ی رزومه‌سازی: وقتی داده‌ها قضاوت می‌کنن!!

الان دیگه AI فقط رزومه نمی‌نویسه — رزومه‌تو تحلیل روان‌شناختی هم می‌کنه. جدی! ابزارهایی هستن که لحن نوشتارت رو می‌سنجن و می‌گن "تو زیادی جدی‌ای" یا "لحن کارت زیاد خودمونیئه!" بعضی‌ها حتی می‌تونن مهارت‌های پنهان تو رو از پروژه‌ها استخراج کنن. در آینده رزومه‌ها نه با فونت و چیدمان، بلکه با الگوریتم‌های تحلیل شناختی ارزیابی می‌شن.

نویسنده: صبا قاسمی

SOFT SKILLS

یک دوست دیجیتالی برای بهتر شدن

چند وقتییه هر جا می‌ریم حرف از هوش مصنوعیه از طراحی و نوشتن گرفته تا حتی تصمیم‌گیری‌های شخصی. بین همه‌ی این ابزارها، یه دسته‌ی تازه داره خیلی محبوب می‌شه: **AI COACH** یا همون مربی هوشمند. ولی **AI COACH** دقیقاً چیه؟ یه برنامه‌ست که با استفاده از هوش مصنوعی طوری طراحی شده که مثل یه مربی واقعی باهات حرف بزنه، کمکت کنه هدفت رو پیدا کنی، برنامه‌ریزی کنی و توی مسیر بمونی. فرض کن میخوای عادتی بسازی که باعث بشه صبح‌ها زود بیدار شی، یا یه پروژه‌ی شخصی رو بالاخره تموم کنی یا حتی شروع کنی به یادگیری یه مهارت جدید. **AI COACH** می‌تونه بر اساس چیزی که براش می‌نویسی، برات برنامه بسازه، یادآوری کنه و حتی اگه چند روز بی‌انگیزه بودی، با چند تا جمله‌ی انگیزشی که کاملاً براساس شخصیت تو طراحی شده حالت رو بهتر کنه.

برای استفاده ازش لازم نیست کار سختی بکنی. فقط باید یکی از پلتفرم‌ها یا اپ‌هایی رو انتخاب کنی که این قابلیت رو دارن مثلاً:

REPLIKA: بیشتر روی گفت‌وگو و رشد احساسی تمرکز داره.

COACHGPT یا **MINDSERA**: برای هدف‌گذاری، خودشناسی و ساخت عادت‌های جدید.

PI: لحنش خیلی انسانی و صمیمیه، انگار با یه دوست مهربون حرف می‌زنی.

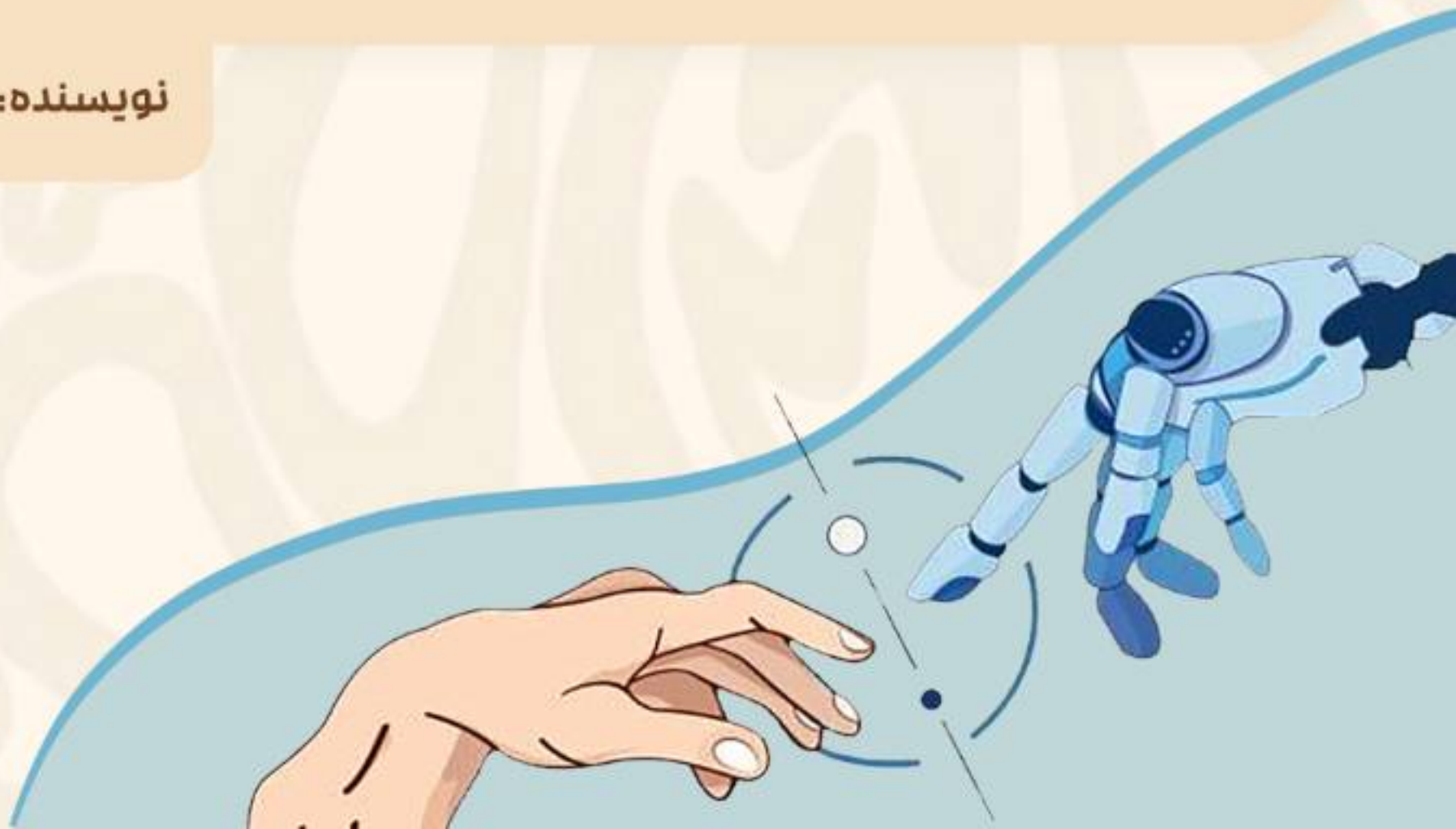
NOTION AI: اگه اهل برنامه‌ریزی و بهره‌وری هستی، باهاش می‌تونی مربی شخصیت رو داخل فضای کار خودت بسازی.

بیشتر این ابزارها نسخه‌ی رایگان دارن که برای شروع کاملاً کافیه، اما نسخه‌ی پریمیوم معمولاً امکانات اضافه می‌ده مثل پیگیری پیشرفت روزانه، تحلیل عادت‌ها، یا حتی طراحی برنامه‌ی رشد اختصاصی بر اساس رفتار و پاسخ‌ها.

نکته‌ی مهم اینه که **AI COACH** قرار نیست جای انگیزه‌ی درونی یا تجربه‌ی انسانی رو بگیره؛ فقط کمک می‌کنه خودت رو منظم‌تر ببینی. یه جور آینه‌ی دیجیتالی که توش می‌تونی روند رشدت رو ببینی و اصلاحش کنی چون حرف‌ها رو یادش می‌مونه و هر بار برمی‌گردد، دقیقاً از همون‌جا ادامه می‌ده که قبلاً بودی.

شاید هوش مصنوعی هنوز جای آدم‌ها رو نگیره، ولی اگه بلد باشیم درست ازش استفاده کنیم، می‌تونه یه همراه واقعی توی مسیر بهتر شدن خودمون باشه.

نویسنده: مهلا زارع



اخبار

کنکور

اخیرا به گوشمون رسیده که در تصمیمی جدید اعلام شده در پذیرش امسال دانشکده‌ی مولتی‌مدیا، دانشجویان پسر می‌تونن تنها با معدل وارد بشن، در حالی که دانشجویان دختر همچنان باید مسیر کلاسیک کنکور، رتبه، اضطراب و دعای مادر را طی کنن.

حالا علت چیه؟ احتمالا یک تجربه‌ی آزمایشگاهی برای سنجش آستانه‌ی تحمل، تا به سیاست آموزشی در حالی که ظرفیت پذیرش دختران و پسران در دانشکده مولتی‌مدیا یکیه، اما شیوه‌ی ورودشون متفاوت، ظرفیت یکیه، قانون یکی نیست.

چراشو که نمیدونم والا ولی اگه هدف پر کردن ظرفیت‌هاست، چرا راه‌حل همیشه باید از مسیر اینطور تصمیم‌ها بگذره؟ از طرفی، خود مفهوم معدل هم که همیشه عادلانه نیست مثل خود کنکور! ولی فرقش اینه که کنکور حداقل برای همه به یه اندازه ناعادلانه‌ست. میدونید چی میگم؟

برنامه کلاسی

برنامه های کلاسی این ترم به احتمال زیاد، طبق معمول، ترکیبش چیزی بین شوخی و شکنجه است. از این رو تا جایی که مشخص و مبین هست به شکل پدرسوختگانه‌ای قرار است دمار از روزگار ما دریاورد، اینطور که به نظر می آید هدف مسئولان آموزش از برنامه‌ی جدید، «آشنایی دانشجویان با مفهوم بی‌نظمی در نظام طبیعی جهان» است. در حالی که دانشجوی ناراحت امیدوار بود امسال کلاس‌ها منسجم‌تر باشه تا بتونه دست کم یک روز کامل رو برای کار، استراحت، زنده‌بودن یا گریه کردن صرف کنه، آموزش با افتخار نشون داد هدف این برنامه، توزیع ناعادلانه خستگی در طول هفته است.

تازشم اگه خواستار تغییر زمان بشین باید برین خودتون با اساتید هماهنگ کنید چون این داستان رو آموزش گردن نمیگیره عزیزان.

سلف

امان از برنامه جدید غذایی دانشجو :

امان از صبحانه هایی که دانشجو رو هفت صبح قراره بیدار کنه، یعنی درست در ساعتی که دانشجو هنوز در مرحله‌ی چانه‌زنی با خودش که «ارزشش رو داره بیدار شم یا نه».

همینطورش اکثرا با اساتید صحبت میشه تا به جای 8 صبح کلاس‌ها از 8 و ربع شروع بشه بعد دانشجو بخواد

7:30 دانشگاه باشه تا قبل کلاس صبحانه میل کنه؟

خلاصه یا باید گرسنه موند، یا خواب رو قربانی کرد؛ حالا هم میپردازیم به افزایش قیمت بدون تغییر کیفیت. دانشگاه با این اقدام، تورم رو برای دانشجو نه مهار، بلکه در منو قرار داده. فعلا تنها تغییری که احساس می‌شه، در موجودی کارت بانکی هست.

خوابگاه

در حالی که دانشگاه آماده برگزاری امتحانات شهریور بود، خوابگاه‌ها هنوز در مرحله‌ی باستانی «جارو زدن اولیه» به سر می‌برد. گفته می‌شد علت این وضعیت، تغییر مدیریت خوابگاه بوده؛ تغییری که بیشتر شبیه حذف «مدیریت» از خوابگاه عمل کرده. در نتیجه دانشجویان مونده و یک «حالت تعلیق جمعی» بین مسئول قبلی و مسئول بعدی.

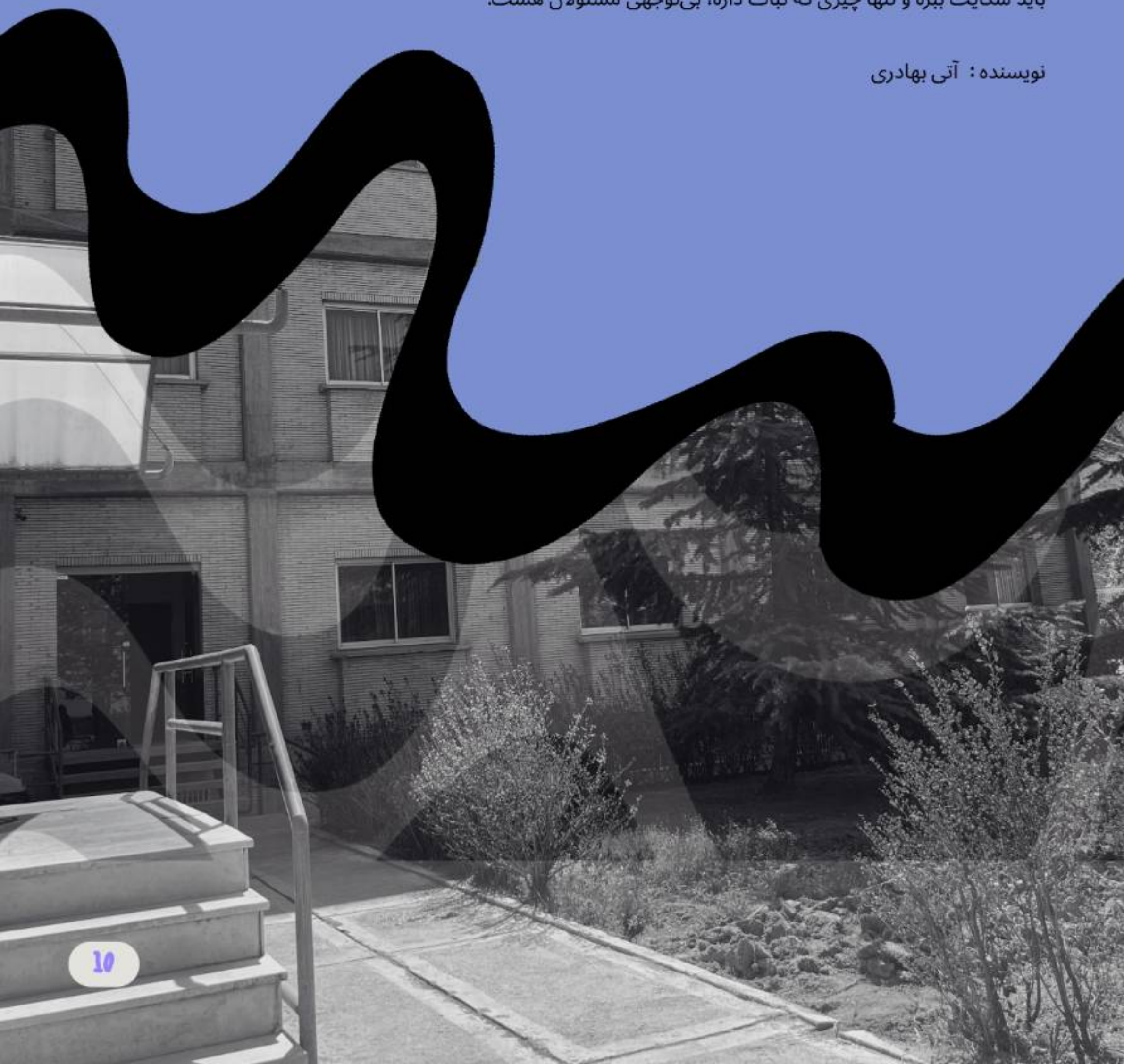
در ادامه، ناهماهنگی‌ها به مرحله‌ای رسید که نه تنها به دانشجویان ترم هشت خوابگاه نمیدادن بلکه همه رو میفرستادن خونه‌شون چون تازه یادشون اومده بود که باید رفت و روب کنن؛ و عزیزان غیر بومی‌ای که از راه دور اومدن باید با هزار التماس و درخواست بهشون اجازه داده بشه که توی خوابگاه بمونن اونم درحالی که کلا تا شروع کلاس‌ها یک هفته مونده بود. از این به فکر بودن‌ها همیشه مثال‌های بیشتری زد مثلاً سالن مطالعه روظوری برای دانشجویان مهیا کردن که اصلاً لازم نباشه پشت میز بشینه تا کمر درد بشه پس هیچ نیازی به میز و صندلی کافی نیست. نه عزیز من، تو برای اینکه راحت باشی باید دمر بخوابی و درس بخونی. برای کمر درد بهتره، آب و برق هم که بعضاً به‌صورت نوبتی و تصادفی قطع می‌شه و بخوای یه چایی بذاری باید بری در سوئیت بغلی رو بزنی تا یکمی آب بگیری.

از نظر قوانین هم وضعیت محشره. ساعت ورود خوابگاه برای دختران ۸:۳۰ شب تعیین شده، انگار که بعد غروب جلو در خوابگاه گرگ‌ها صف کشیدن که دخترا رو لقمه خام کنن.

اعتراض‌ها هم که اینطور نتیجه داد: نیم ساعت تمديد تا ۹! (تازه اونم هنوز سردر حراست زده شده ۸:۳۰) در حالی که توی همون دانشگاه، برادران عزیز تا ۱۰:۳۰ مجاز به تردد، احتمالاً به دلیل توان فیزیولوژیکی بالاتر در عبور از گله گرگ‌ها؟ دیگه تبعیض هم حدی داره مردم.

در مجموع، خوابگاه بیشتر از اینکه محل اقامت دانشجویان باشه داره تبدیل میشه به زندان پر هرج و مرج که آدم نمیدونه کجا باید شکایت بیره و تنها چیزی که ثبات داره، بی‌توجهی مسئولان هست.

نویسنده: آتی بهادری



بچه های آسمان

اینبار برای این بخش سراغ یکی از لطیف ترین و زیباترین فیلم های ایرانی می رویم ؛ بچه های آسمان این فیلم محصول سال ۱۳۷۵ ، برنده ی جایزه ی بهترین فیلم از نگاه تماشاگران در جشنواره ی بین المللی مونترال، دریافت جوایز از جشنواره های شیکاگو، هنگ کنگ، مونت کارلو و چندین فستیوال دیگر و نامزد اسکار بهترین فیلم خارجی زبان (۱۹۹۸) — نخستین فیلم ایرانی در تاریخ که به این افتخار دست یافت.



در این فیلم شما به تماشای یک داستان خطی همراه با تکیه بر یک اتفاق کوچک و روزمره از قلم مجید مجیدی می نشینید که همزمان کودکانه و عمیق است. در ظاهر، قصه از دنیای ساده ی کودکان می گوید، اما در بطن خود، روایتی از مسئولیت، عشق خانوادگی، و عدالت اجتماعی دارد.



داستان از جایی شروع می شود که علی کفش های خواهرش را گم می کند و در کنار کرایه ی خانه و خرید های روزانه، بار خرید کفش های جدید به خانواده ی ناتوان آن ها تحمیل می شود. علی و خواهرش با تدبیری کودکانه از یک جفت کفش سفید استفاده می کنند ؛ خواهرش صبح با کفش ها به مدرسه می رود و وقتی بر می گردد، کفش ها را به علی می دهد و علی با تمام سرعت خودش را به مدرسه می رساند.

شما در طول فیلم همراه زهرا (خواهر علی) به تمام کفش‌های دختران مدرسه می‌نگرید و از طرفی با علی همراه می‌شوید که راهی برای تهیه کفش پیدا کنید . بچه های آسمان داستان دو کودک است که در میان فقر، با عشق و همکاری از یک مشکل کوچک ، درسی بزرگ از انسانیت می‌سازند .

مجیدی در طول روایت از زبان تصویر استفاده می‌کند. حرکت دوربین به گونه‌ای طراحی شده است که شما همان اندازه از دویدن‌ها و دیر رسیدن‌ها خسته می‌شوید. موسیقی لطیف فیلم، ساخته‌ی کومیتا (Kioussi Komitas) با ترکیب ملودی‌های ساده‌ی ایرانی، به بار عاطفی فیلم می‌افزاید بدون آنکه در احساسات اغراق کند.

از طرفی مجیدی با دقت مستندسازانه‌اش محیط فیلم را زنده می‌کند. کوچه‌های باریک، مغازه‌های کوچک، صدای بازی کودکان، و دوچرخه‌های فرسوده، نه تنها پس‌زمینه‌ی فیلم‌اند بلکه خود به شخصیت تبدیل می‌شوند.

در این فضا، تفاوت طبقاتی به شکل بصری بیان می‌شود. خانه‌ها و خیابان‌ها روایت‌گرند؛

تفاوت آن بالا بالاها به بزرگی خانه‌ها و باغ‌هایشان است و پایین شهر شما برای رسیدن به خانه باید از کوچه‌های پر پیچ و خم بگذرید.

نور طبیعی و ترکیب‌بندی‌های دقیق قاب‌ها، حسی از واقعیت و صمیمیت می‌دهند و به شما این اجازه را می‌دهند که آزادانه این فضا را با تمام زیبایی‌ها و نگرانی‌هایش تجربه کنید .

مجیدی با فیلمنامه‌ای پرمعنا، نشان می‌دهد که سینما می‌تواند بدون جلوه‌های ویژه و فیلمنامه‌های پیچیده، به ما اجازه بدهد به دنیای خود بنگریم .

این اثر همچنان یکی از نمونه‌های کلاسیک سینمای انسانی ایران است؛ فیلمی که مرزهای زبان و فرهنگ را شکست و ثابت کرد که احساس، جهانی‌ترین زبان دنیاست.

نویسنده : ثنا نورشید

انیمیشن Wolfwalkers



انیمیشن **Wolfwalkers** محصول ۲۰۲۰ استودیوی **Cartoon Saloon**، از اون دست آثاریه که از همون فریم اول بهت می‌گه: «اینجا با یه چیز خاص طرفی». این انیمیشن ایرلندی با کارگردانی **Tomm Moore** و **Ross Stewart**، نه تنها نامزد اسکار شد، بلکه خیلی‌ها اون رو از زیباترین انیمیشن‌های دهه اخیر می‌دونن. داستان فیلم در ایرلند قرن هفدهم می‌گذره؛ زمانی که نیروهای تحت فرمان پادشاه مشغول کنترل و «تمدن سازی» این سرزمین بودن. قهرمان قصه، «رابین»، دختر یه شکارچی انگلیسیه که همراه پدرش به یک شهر کوچک میاد. وظیفه ی پدر شکار گرگ‌هایی هست که تهدیدی برای شهر به حساب میان. اما نقطه‌ی عطف داستان جاییه که رابین با میو آشنا می‌شه؛ دختری وحشی و آزاد که می‌فهمیم جزو "ولف واکرها"ست، یعنی کسانی که مرز بین انسان و گرگ رو میشکنن، از همین جا فیلم وارد یه مسیر دوگانه میشه: تمدن در برابر طبیعت، ترس در برابر آزادی.

ظاهر ماجرا یه قصه‌ی کودکانه‌ست؛ دوستی دو تا دختر نوجوان از دو دنیای متفاوت. اما پشت این قصه‌ی ساده، چند لایه‌ی خیلی عمیق وجود داره، مهم‌ترینش جدال بین «تمدن» و «طبیعت» هست. شهر با خطوط خشک، دیوارهای خاکستری و قوانین سفت و سخت نشون داده می‌شه، درحالی‌که جنگل پر از خطوط نرم، رنگهای زنده و حس آزادی. در واقع فیلم داره استعمار و سرکوب طبیعت توسط انسان رو نقد می‌کنه، بی‌اینکه مستقیم شعار بده. سبک بصری:

بزرگترین برگ برنده‌ی **Wolfwalkers** سبک تصویریشه، هر فریم به قدری پر جزئیاته که انگار برای قاب شدن طراحی شده. توی شهر، همه چیز با رنگ‌های سرد و خطوط صاف و زاویه‌دار طوری کنار هم چیده شدن که یک الگوی شبکه‌ای رو ایجاد می‌کنن، این الگو باعث می‌شه حس خفقان و نظم تحمیلی کامل منتقل بشه. اما در مقابل جنگل دنیای دیگه‌ایه؛ پر از منحنی‌های آزاد، رنگ‌های گرم آبرنگی و خطوطی که گاهی حتی ناقص می‌مونن. جذاب‌تر اینکه تیم سازنده عمداً رد مداد و خطوط ناتمام رو تو تصویر نگه داشتن. یعنی برخلاف انیمیشن‌های سه‌بعدی که همه چیز بی‌نقصه، اینجا هر فریم حس زنده ای داره، حتی بعضی وقت‌ها میتونی لایه‌های رنگ و بافت رو ببینی. این تصمیم باعث میشه مخاطب هر لحظه حضور هنرمند رو احساس کنه. یکی از شاهکارهای بصری فیلم هم «دید گرگه». وقتی رابین برای اولین بار به ولف واکر تبدیل میشه، و کل دنیا به رنگهای گرم و خط‌های موج تبدیل میشه. این سکانس از نظر تکنیکی انقدر پیچیده بوده که ماه‌ها زمان برده. اما نتیجه‌ش فوق‌العاده‌ست: حرکات سریع، توانالیه‌های متفاوت رنگ و یه جور ریتم تصویری که مخاطب واقعا حس می‌کنه از چشم یه گرگ داره دنیا رو می‌بینه. موسیقی:

موسیقی به خوبی روایت رو تکمیل می‌کنه. **Bruno Coulais** آهنگساز اصلی فیلمه، کسی که قبلاً تو **Song of the Sea** هم با کارتون سالون همکاری کرده بود. این بار موسیقی ارکسترال رو با سازهای فولکلور ایرلندی و همکاری گروه **Kíla** ترکیب کرده. نتیجه موسیقی‌ای شد که هم ریشه در فرهنگ بومی داره و هم حس حماسی و جهانی قصه رو منتقل می‌کنه.

تو سکانس‌های پرتنش صدای
طبل و سازهای محلی، تو لحظات
شاعرانه، ویولن و آوازهای ایرلندی، دقیقاً
همون حال و هوایی رو می‌سازن که تصویر لازم داره. صدا اینجا بخشی از روایت هست، نه یک عنصر فرعی.
نمادها:

هر عنصر بصری معنایی برای خودش داره. گرگ‌ها نماد روح آزاد و پیوند انسان با طبیعت هستن؛ در مقابل، دیوار
شهر مرز ترس و شناخت، انسان و طبیعت رو نشون می‌ده. تبدیل شدن به گرگ، نماد درک دیگری و همدلیه و نور و
رنگ، گذار از خاکستری‌های شهر به رنگ‌های گرم جنگل، نشونه‌ی بیداری و آگاهی درونیه. در کنار این‌ها، گره‌های
سلتیک و نمادهای ایرلندی که در طراحی‌ها دیده می‌شن، ریشه در اسطوره‌های ایرلندی دارن و چرخه‌ی زندگی و
هماهنگی انسان و طبیعت رو یادآوری می‌کنن.
کارگردانی و جایگاه فرهنگی:

Tomm Moore و **Ross Stewart** کارگردان‌های فیلم هستن. **Moore** قبلاً با **The Secret of Kells** و **Song of the Sea**
دو شاهکار دیگه ساخته بود و **Wolfwalkers** عملاً قسمت آخر «سه‌گانه فولکلور ایرلندی» محسوب می‌شه. هر
سه فیلم با الهام از اسطوره‌ها و قصه‌های بومی ایرلند ساخته شدن، اما در عین حال زبان جهانی پیدا کردن. در واقع،
کارتون سالون ثابت کرده می‌شه با تکیه بر ریشه‌های محلی اثری ساخت که کل دنیا باهاش ارتباط بگیره.
استقبال جهانی و جوایز:

Wolfwalkers بعد از اکران، با سیلی از نقدهای مثبت مواجه شد. منتقد‌ها از نیویورک تایمز گرفته تا گاردین، بارها
ازش به‌عنوان «یکی از زیباترین انیمیشن‌های قرن بیست و یکم» یاد کردن. فیلم در **Rotten Tomatoes** امتیاز خیلی
بالایی گرفت و نهایتاً به جمع نامزدهای اسکار بهترین انیمیشن ۲۰۲۱ پیوست. البته اون سال رقابت سختی با **Soul**
داشت، ولی همین نامزدی خودش مهر تأییدیه بر کیفیت فیلم.

چه از نظر بصری و چه از نظر موسیقی، **Wolfwalkers** جزو آثار ماندگار تاریخ انیمیشن‌ها؛ اثری دوبعدی که نشون
می‌ده می‌شه به همان اندازه‌ی انیمیشن‌های سه‌بعدی، تجربه‌ای قدرتمند و تأثیرگذار خلق کرد.
این انیمیشن پر از پیام‌های معناداره — از آزادی و همزیستی با طبیعت گرفته تا نقد استعمار و جست‌وجوی هویت
— و در عین حال تصویر قدرتمندی از دختران و زنان مستقل و شجاع ارائه می‌ده؛ شخصیت‌هایی که بار تغییر رو در
دنیا پی سرشار از محدودیت به دوش می‌کشن.
اثری که با هر بار دیدنش، جزئیات تازه‌ای کشف می‌کنی، پس اگه تا حالا **Wolfwalkers** رو ندیدین، وقتشه که به
لیست تماشاتون اضافه‌ش کنین.

نویسنده: نسترن کمالی

بلاک hollow knight



جست‌وجوی جهانی گمشده در دل تنهایی

با انتشار بازی جدید استودیوی **Team Cherry** دوباره نام **Hollow Knight** سر زبان‌ها افتاده است؛ بهانه‌ای مناسب تا نگاهی بیندازیم به اثری که از دل یک تیم کوچک و مستقل برخاست و حالا به یکی از نمادهای بازی‌سازی هنری و خلاقانه تبدیل شده است.

در دنیایی که بازی‌های پرخرج و پرزرق‌وبرق بازار را در دست گرفته‌اند، گاهی یک اثر مستقل و بی‌ادعا پیدا می‌شود که بی‌سروصدا، تجربه‌ای عمیق‌تر و ماندگارتر از بسیاری از پروژه‌های بزرگ ارائه می‌دهد.

Hollow Knight یکی از همین نمونه‌هاست؛ بازی‌ای که نه با بودجه‌های کلان، بلکه با عشق، وسواس هنری و ایمان به قدرت روایت ساخته شد.

پشت این بازی یک تیم سه‌نفره استرالیایی به نام ***Team Cherry*** قرار دارد؛

گروهی کوچک اما بی‌نهایت خلاق که توانستند با تکیه بر مهارت‌های هنری و فنی خود، دنیایی خلق کنند که تا مدت‌ها در ذهن و قلب مخاطب باقی می‌ماند.

از یک ایده تا خلق جهانی فراموش‌شده، اعضای اصلی تیم شامل آری گیپسون (کارگردان هنری و انیماتور)، ویلیام پلن (برنامه‌نویس و طراح مراحل) و کریستوفر لارکین (آهنگ‌ساز) هستند. آن‌ها در ابتدا با یک دمو ساده وارد کمپین کیک

استارتر شدند. جالب است بدانید که نخستین دمو آن‌چنان که انتظار داشتند موفق نبود

و نتوانست توجه گسترده‌ای جلب کند، اما این شکست باعث ناامیدی نشد؛ برعکس، باعث شد دوباره به ایده برگردند، طراحی‌ها را بازبینی کنند و با پشتکار بیشتر مسیر را ادامه دهند. نتیجه‌ی آن پافشاری، جهانی بود به نام ***Hallownest*** — جایی میان زیبایی، اندوه و سکوت.

اما چیزی که ساختند، فراتر از انتظارات بود: ***Hollow Knight*** نه فقط یک بازی، بلکه یک جهان زنده است. جهانی که در هر گوشه‌اش، ردپای داستانی خاموش، معماری‌ای فراموش‌شده، و احساسی دفن‌شده به چشم می‌خورد.

طراحی گرافیکی؛ زیبایی در سایه‌ها:

یکی از ویژگی‌های برجسته‌ی بازی، طراحی کاملاً دستی محیط‌ها و شخصیت‌هاست. تمام انیمیشن‌ها با استفاده از ***Adobe Flash*** طراحی شده‌اند و سپس وارد موتور ***Unity*** شده‌اند. در حالی که بسیاری از بازی‌ها برای رسیدن به گرافیک بالا سراغ ابزارهای سه‌بعدی می‌روند، ***Hollow Knight*** با تکیه بر سبک دوبعدی و طراحی مینیمال، موفق شده جلوه‌ای منحصر به فرد و به یادماندنی خلق کند.

فضاسازی‌ها تحت تأثیر معماری گوتیک، انیمیشن‌های کلاسیک و تم‌های طبیعت‌گرایانه ساخته شده‌اند. نور و رنگ در خدمت روایت قرار دارند و هر منطقه، شخصیت و موسیقی خاص خود را دارد. از دالان‌های تاریک ***Forgotten*** تا تالارهای سنگی و باران‌خورده‌ی ***City of Tears***، همه چیز با دقتی مثال‌زدنی طراحی شده است.

نرم‌افزارهایی که جان بخشیدند:

شاید جالب باشد بدانید ***Hollow Knight*** با موتور رایگان و در دسترس ***Unity*** ساخته شده است. طراحی انیمیشن‌ها با ***Adobe Flash*** (یا همان ***Animate***)، طراحی محیط‌ها با ***Photoshop*** و ساخت موسیقی با ***Logic Pro*** انجام شده. برای بسیاری از بخش‌های صوتی نیز از نرم‌افزار ***Audacity*** استفاده شده است.





موسیقی؛ پژواکی از قلب سرزمین مردگان

موسیقی ساخته‌ی کریستوفر لارکین در **Hollow Knight** از عناصر اصلی و تأثیرگذار بازی است. برخلاف بسیاری از آثار مشابه، موسیقی در این بازی صرفاً نقش پس‌زمینه ندارد، بلکه بخشی از روایت احساسی و فضاسازی جهان محسوب می‌شود. هر منطقه تم ویژه‌ای دارد که با سازهایی چون پیانو و سازهای زهی، حال‌وهوای خاص آن فضا را منتقل می‌کند؛ برای نمونه، در **City of Tears** موسیقی با صدای باران درآمیخته و غم شهر فراموش‌شده را باز می‌تاباند، در حالی‌که در **Deepnest** اصوات تیره و ناآرام، حس اضطراب و زنده‌بودن زمین را القا می‌کنند.

لارکین با ملودی‌هایی کم‌کلام اما عمیق، موفق شده است روایت را از راه موسیقی پیش ببرد.

فلسفه‌ی روایت و مفهوم تنهایی:

تنهایی در ***Hollow Knight*** یکی از اصلی‌ترین تم‌های بازی است که در داستان، طراحی جهان، گیم‌پلی و موسیقی بازتاب یافته. بازیکن در قالب شوالیه‌ای تنها وارد ***Hallownest*** می‌شود، سرزمینی خاموش و فراموش‌شده که نشانه‌هایی از گذشته‌ی پرشکوهش را در دل خود پنهان کرده است.

این تنهایی، صرفاً انزوا نیست، بلکه دعوتی‌ست به کشف، تأمل و کنار هم چیدن قطعات پراکنده‌ی یک روایت پنهان. جهان بازی با کمبود شخصیت‌های همراه، محیط‌های تیره و موسیقی غم‌انگیز کریستوفر لارکین، حس عمیق سفر در سکوت و خاطره را تقویت می‌کند؛ تجربه‌ای شخصی، عاطفی و در عین حال تلخ و زیبا.



پایانی که آغاز است:

حتی پس از پایان، باز هم مخاطب را به بازگشت ***Hollow Knight*** دعوت می‌کند — نه فقط به‌خاطر محتوای اضافه، بلکه برای کشف رازها و لایه‌های پنهانش

با تمام خاموشی‌اش، دنیایی زنده و انسانی‌ست، پر از ***Hallownest*** نشانه‌های تنهایی، کنجکاوی و امید

حالا با بازی جدید ***Team Cherry***، این مسیر هنری آغازشده در دل سکوت و اندوه، به الهامی جهانی تبدیل شده است.

چرا ***Hollow Knight***؟

چون با جزئی‌نگری بی‌نظیر، روایتی پنهان و هنری یکپارچه، تجربه‌ای عمیق می‌سازد.

بدون روایت مستقیم، با طراحی دقیق و هماهنگی تصویر، صدا و گیم‌پلی، دنیایی خلق می‌کند که بیشتر حس می‌شود تا فهمیده شود. ساخته‌شده با ابزارهای ساده اما نگاهی عمیق، بازی یادآور این است که برای ساخت زیبایی، تنها چیزی که نیاز داریم، توجه، کنجکاوی و دل‌سپردگی‌ست — حتی در دل سکوت و تنهایی.

در نهایت، ***Hollow Knight*** تجربه‌ای است که به ما یادآوری می‌کند حتی در دل تنهایی و سکوت، زیبایی و امیدی نهفته است؛ زیبایی‌ای که تنها از طریق توجه دقیق، کنجکاوی و دل‌سپردگی به جهان پیرامون قابل درک است.

نویسنده: شیما سلمانی



چایه



در سومین گفت‌وگوی این مجموعه، افتخار داریم میزبان دکتر یونس سخاوت باشیم؛ با تجربه‌ای گسترده در تدریس و پژوهش در کشورهای مثل ایران، کانادا، سوئد و عمان که سال‌ها در زمینه‌ی بازی‌های رایانه‌ای، بازی‌های جدی، طراحی محتوای چندرسانه‌ای و واقعیت افزوده فعالیت می‌کنند. در این گفت‌وگو درباره‌ی مسیر علمی و کاری ایشان صحبت کردیم؛ از تجربه‌های میان‌رشته‌ای گرفته تا نگاهشان به آینده‌ی رشته‌ی چندرسانه‌ای و فضای پژوهش در ایران و خارج از کشور. تجربه‌ها و دیدگاه‌های ارزشمند ایشان، الهام‌بخش دانشجویان و علاقه‌مندان این حوزه است.

شما توی کشورهای مختلف درس خوندید و تدریس کردید. بیشتر دلتون برای کدام تنگ‌میشه؟

+خب کانادا از این بابت که دوره دانشجویی بود دیگه بهترین دورانی که ممکنه باشه و خیلی با اینکه فشار هم زیاد بود. ما مثلا هفت صبح تا شاید هفت هشت شب سر پروژه هامون داشتیم کار می‌کردیم ولی از لحاظ اینکه یه دوران تحصیلی بود و تیپ کاری که انجام می‌دادیم و کسای که باهاشون بودیم، از این بابت شاید کانادا.

ولی از لحاظ اینکه کار حرفه‌ای در تدریس باشه به نظرم سوئد، در حقیقت اصلا سیستم آموزشش یه سیستمیه که خیلی متفاوت از سیستم آمریکاییه و مشخصا تاکید می‌کنه رو درس‌های پروژه محور و یک جرفه. یک جریان حرفه‌ای که شما می‌رید تو اون سیستم یه قسمتی شاید به دست می‌گیری کار می‌کنی، انگار اون سیستمی که قبلا داره خیلی خوب کار می‌کنه و تو فقط میری یه بخشی از اون جاهارو می‌گیری و کار می‌کنی.

تبریز که اصلا در حقیقت اولین جاییه که دلمون تنگ می‌شه و هرچقدر هم سرم شلوغ باشه هر کاری بگید من همیشه هستم هر موردی باشه دوست دارم که صحبت بکنم، چه بخواد یه جمع عمومی باشه چه بچه‌ها اگه تک تک بخوان ارتباط بگیرن خیلی خوشم می‌آد و خیلی هم دوست دارم که با اونجایی که تعلق دارم صحبت بکنم.

شما یکی از بنیان‌گذاران رشته چندرسانه‌ای در تبریز هستید. آیا نتیجه کار با چیزی که توی ذهنتون داشتید مطابقت داره؟

+سال نود و سه که من اومدم ایران اون موقع رشته کارشناسی چند رسانه‌ای بود از قبل و توسط کسای دیگه‌ای روش کار شده بود. اما تو مقطع ارشد اون رشته‌ی بازی و رشته شبیه ساز و هنرهای چند رسانه‌ای چیزی بود که با آقای دکتر علیزاده، آقای دکتر غفاری و آقای دکتر روحی نشستیم و سرفصل‌ها رو نوشتیم و بعد رفتیم جلسات مربوط به تاییدیه‌ها و اون کار انجام شد. بعدش حالا حتی سرفصل دکترها را هم باز بردیم جلو در نهایت سرفصل‌های دکترها تایید شده و مهر خورده، ولی هنوز مجوزش رو نگرفته. از لحاظ اینکه چقدر تونسته به هدفش برسه، همون جریانیه که بالاخره یه جایی باید کار شروع بشه. کار شروع نشه اشکالاتش در نمی‌آد و صرفا فقط تبریز هم نبینیم. یه جاییه که ازش شروع شده و بعدش به واسطه اینکه اینجا شروع شد، از تجربه‌ش جاهای دیگه استفاده شد. لذا همیشه یه جایی شروع می‌شه. مشکل اساتیدش هم گفتم شاید اون که شما بتونی اساتید تاپ، هم هنریش رو داشته باشی هم فتیش رو سخته گرد آوردن این افراد. مخصوصا خب اینکه بخوای خوبش رو جذب بکنی واقعا پیدا نمی‌شه یا حداقل تو اون مقطعی که ما دنبالش بودیم پیدا نمی‌شد و بحث اینجاست که ایده سر این بود که دانشجویهایی که اینجا فارغ التحصیل می‌شن برن و دقیقا نقش اساتید اینجا رو بازی بکنن که یه سری هم این اتفاق افتاد و یه تعداد خیلی زیادی از همین دانشگاه این جا جذب شدن و خیلی‌های دیگه الان دانشگاه دکترون و اونا با یه دیدی که قبلا توی چند رسانه‌ای بوده بهتر آشنا هستن شاید بهتر بتونن کار رو جلو ببرن.

بعضیا میگن تدریس آدمو پیر می‌کنه، بعضیا می‌گن جوون نگه می‌داره. شما بیشتر کدام یکیش رو حس می‌کنید؟

+درس‌هایی که تازه شروع بکنم تدریس بکنم خوشم می‌آد ولی اینکه یه درس رو پشت سر هم بخوام بگم نه. اما فارغ از اون، تدریس به نظرم کار جذابییه چون هر بار آدمای جدید می‌بینی و فقط اون نیست که داره یاد می‌گیره تو هم داری یاد می‌گیری.

-زیاد شنیدیم که میگن سطح علمی دانشجویهای ایران بالاتر از دانشجویهای هم دوره خودشون در خارج هست. آیا تجربیات شما هم این رو تایید می‌کنن یا به نظرتون این فقط یه شایعه است؟

+خب بخوام مقایسه بکنم، کانادا، سوئد و عمان خیلی فرق می‌کنه. سوئد رو مثلا با عمان بخوام مقایسه بکنم نسبت به دانشجویان ایرانی، خب سوئد از این بابت که یه دانشگاه تخصصی خاص بود که از کل دنیا پذیرش می‌کرد، یعنی شما از اون بابت نمی‌تونن مقایسه کنی یعنی انگار بهترین‌های اون رشته ای که در بحث گیم دیزاین بود از هر قاره و کشوری توی اون جمع صد و پنجاه نفره برای کارشناسی بودن. بالطبع توی اونا خیلی دانشجویهای خوبی پیدا می‌شه و کسانی بودن که شاید من می‌رفتم سر کلاس همون یکی دو جلسه اول می‌دونستم که اینا خیلی حتی بیشتر از من می‌دونن و نمی‌دونم اصلا چرا اومدن دانشگاه و هم از بابت استعداد، دیزاین، ایده پردازی و کارگروهی واقعا مثال زدنی بودن و پشتکار عجیب داشتن. یعنی دانشجوی سال اول کارشناسی تا ساعت نه، ده شب توی دانشکده بود و رو پروژه هاش کار می‌کرد. آخر هفته‌ها بچه‌ها جمع می‌شدن رو پروژه هاشون کار می‌کردن. از این بابت خیلی تاپ بود برای من اما اگر این رو بخوای مقایسه کنی مثلا با عمان دانشجویان شاید خیلی علاقه‌ای ندارند و صرفا فقط برای مدرک میان و خیلی استعداد خاصی نمی‌بینی ولی مثلا چندتایی هستن که با استعداد هم باشن ولی در حقیقت اون چیزی که توی سوئد دیدم خیلی عجیب و غریب بود. در کل نمی‌تونن مستقیم مقایسه کنی کل خارج رو با ایران.

-تا حالا پیش اومده دانشجویی با یه ایده یا پروژه اونقدر سورپرایزتون کنه که انتظارشو نداشتین؟

+تو هر گروه یا ورودی همیشه یک یا دو نفری هستن که می‌بینی که واقعا فرق داره با بقیه. حالا مورد خاصی به ذهنم نمی‌رسه ولی می‌دونم که یه جاهایی بوده که واقعا در اون زمان کمی که در اختیار داشته یه کار واقعا خارق العاده ای انجام داده. باز برمی‌گرده به خود پشتکار اون دانشجو.

-فرض کنید قراره یه بازی از روی زندگی خودتون بسازید اسم و ژانرش چی میشه و چرا؟

+ژانرش احتمالا آدوینچر، همین که خیلی این ور اون ور می‌رم و راستش خودم نمی‌دونم دارم چیکار می‌کنم که یه مدتی اینجا یه مدت یه جای دیگه‌ام. وقتی یه لول تموم بشه، لول دیگه کلا فرق داره با قبلی. یه همچین چیزی؛ مثل شبیه ساز زندگی که احتمالا نمی‌دونن داره به سمت چی می‌ره ولی می‌دونن لول بعدیت متفاوت از لول قبلیته. نمی‌دونم این عادت خوبیه یا بدیه که خیلی نمی‌تونم تو یه لول خودمو ببینم.

-به جز شغل رسمی چه مهارت هایی رو در خودتون سعی می‌کنید پرورش بدید؟

+من کتاب خوندن رو خیلی دوست دارم و خیلی هم دوست دارم یه کتابی بنویسم که اصلا علمی نباشه. یه کتابایی که یه مقدار راجع به زندگی باشه. در کل مهارت های علمی خیلی دنبالش نیستم. پس ترجیح می‌دم یه ورزش جدید یاد بگیرم.

-یه عادت جالب یا سرگرمی که کمتر کسی درمورد شما بدونه؟

+می‌دونن من دوست دارم که بشینم هیچ کاری نکنم اصلا تلویزیون هم نگاه نکنم و نه بخوابم. صرفا هیچ کاری نکنم. یه حس خوبیه اون تایم که میتونی مشغول هیچ کاری نباشی، نه ورزش کنی نه هیچی. می‌تونن تست کنی ببینی.

یه توصیه برای دانشجویها؟

دانشگاه امن ترین جاییه که شما می‌تونن خیلی چیزا رو تست کنی و بعدش که از دانشگاه جدا می‌شی، هزینه داره این تست‌ها و این که بخوای نتیجه رو ببینی. می‌تونم بگم با تمام توان هم کار کنید هم حال کنید همین. بعدش حال کردن هم فرصتش می‌ره واقعا. الان مثلا اون چیزی که من گفتم کانادا، دیگه آخرین دوره ای بود که شما خیلی با فراغ بال یه سری تجربه‌ها رو داشتی بعدش دیگه اصلا نمی‌شه. لذا همین چیزی که گفتم. هم کار کنید هم حال کنید.



بازی های جدی، از تجربه تا تغییر

با استاد یونس سخاوت

-خیلی ها وقتی اسم "بازی" میاد فقط به سرگرمی فکر می کنن. شما بازی های جدی رو چطور تعریف می کنید و فکر می کنید بزرگترین سوءتفاهم در این حوزه چیه ؟
+آره دقیقا! ما حتی اگر راجع به بازی جدی هم صحبت کنیم ویتترین قضیه همون سرگرمیه اگه سرگرمی نباشه که هیچ اتفاق دیگه ای نمی افته وکسی جذب نمی شه. شاید مثلا بگیم هفتاد هشتاد درصد قضیه همون سرگرمیه، بعد از اون ممکنه یه اهدافی هم بخواد برآورده بکنه. ممکنه توانبخشی یا آموزش و یا هر چیزی که ممکنه باعث آگاه سازی بشه. قرار نیست یه کار عجیب و غریبی هم انجام بده بعضی وقتا فقط ممکنه که یه جرقه ای تو ذهن ما بزنه که یه جور دیگه فکر بکنیم. اگر این جنبه باشه می تونیم بگیم که یک بازی جدی هست.
-بازی های جدی چطور میتونن وارد زندگی روزمره مردم بشن؟ مثلاً آیا ممکنه روزی آموزش دانشگاهی یا حتی درمان های پزشکی کاملاً به کمک بازی انجام بشن ؟
+الان همینجوریش هم وارد شدن. خیلی از چیزهایی که ما الان به اسم بازی جدی نمی شناسیم هم به نوعی بازی جدی هستن، یعنی مثلاً حتی همین «کال اف دیوتی» کسی اسم بازی جدی روش نمی ذاره اما تو تحقیقات می بینی که کسی که مدتی این بازی رو انجام داده میزان توجه و تمرکزش بیشتر شده. به نوعی از قبل تو زندگی ما وارد شدن اما اینکه به نحوی که بخواد به صورت هدفمند ساخته بشه هم خیلی جاها دارن این کار رو انجام میدن به ویژه جاهایی که با آموزش کلاسیک مشکل دارن. بحث توانبخشی و پزشکی که جای خود داره. ولی تو زندگی روزمره همینجوریش هم هستن حتماً اگر جایگزین هم نشه به نوعی همراه با آموزش سنتی هست.

-شما در پروژه هایی مثل توانبخشی حرکتی یا نمایشگاه های مجازی کار کردید. کدوم پروژه برای خودتون نقطه عطف بوده و چه چالش های فنی یا انسانی داشت؟

+از همون اول که ما کار رو شروع کردیم قدم به قدم کارها داشت بهتر می شد. اگر پشت سر هم این کارها انجام نمی شد، پیشرفت انجام نمی شد. لذا نمی شه گفت که کدومشون بهتر بوده انگار هر کدومشون یه قدمی بوده برای رسیدن به هدفمون. یه بخش عظیمش راجع به توانبخشی بوده که اکثراً هم بر اساس کارهای بچه ها و پروژه های کارشناسی و ارشد بوده و خب تونستن هم جای خوبی چاپ بشه هم بتونه جایزه های خوبی بگیره. اما شاید اون نمایشگاه مجازی که اشاره کردید -در بستر گوگل میت بود- از این بابت که یه پروژه جامع تری هست و افراد بیشتری توش دخیل بودن و پیچیدگی های فنی و هنری بیشتری داشت و اون زمانی که خودش ارائه شد جزو اون کارهایی بود که تو لبه داشت حرکت می کرد و از این بابت که تو اون پروژه من با آدم های خیلی خوبی هم کار کردم فکر می کنم این کار برای من یه نقطه عطف بوده.





به نظر شما اگه بازی جدی سرگرم کننده نباشه شکست می‌خوره؟ این تعادل بین "سرگرمی" و "کاربرد علمی/آموزشی" چگونه باید حفظ بشه؟

+ اصلاً اشاره کردم که اگر سرگرمی نباشه اصلاً بازی نیست و شکست می‌خوره و اصلاً تعریفش متفاوت. یکی از جنبه‌هایی که بازی جدی داره و تحقیقاتی باید پشت سرش باشه همین، از یه طرف بحث سرگرمی رو داریم مطرح می‌کنیم و از یه طرف، بحث کاربردشو مطرح می‌کنیم. یک بازی جدی موفق 80% سرگرمی هست و شاید 20% جنبه آموزشی داشته باشه و بدون بخش سرگرمی نمی‌تونیم لیبیل بازی رو بذاریم روی پروژه.

-طراحی بازی جدی فقط کار برنامه نویس‌ها نیست. نقش داستان، تصویر، صدا و هنر در موفقیت یک بازی جدی چقدره؟
+ اصلاً ماهیت بازی اینه که یه تفاوتی با پروژه‌های کامپیوتری نرم‌افزاری داشته باشه.

یکی از نقاط قوت و چالشی قضیه همینیه که شما مجبوری که همه اینا رو کنار هم بیاری چه توی آموزشش چه توی تولیدش. یکی از دلایلی که شاید شما می‌بینید که خیلی دانشگاه‌ها نمی‌رن سراغ مثلاً رشته‌های مرتبط با بازی، همین چالش‌هاست. یعنی به این دلیل که نیاز دارن که از همه زمینه‌ها افراد متخصص رو داشته باشن از جنبه هنری مثل داستان، تصویر و صدا و همه قسمت‌هاش. اما جنبه‌های هنری، فنی و کامپیوتری و طراحی قابل جدا شدن و غیر مرتبط باهم نیستن.

-ما تو جلد دوم مجله در مورد صدا با استاد فرش‌باف هم مصاحبه داشتیم و خیلی کامل در مورد صدا توضیح دادن.

به نظر شما دانشجویایی که به حوزه بازی‌های جدی علاقه‌مند هستن، چگونه می‌تونن از طریق ارتباط با تیم‌ها، رویدادها و جوامع بین‌المللی جایگاه خودشون رو تقویت کنن؟

+ وقتی که ما می‌خوایم جایگاه خودمون رو تقویت بکنیم باید یک حداقل جایگاهی داشته باشیم که وارد بشیم دیگه. به نظر من شروع به ساختن، یعنی اینکه جمع بشیم به چیزایی بسازیم. واقعاً تا نسازیم هیچکاری پیش نمیره یعنی من بگم که شروع کنم مثلاً وارد یک جمع بین‌المللی بشم از اونجا آموزش بگیرم، نه. شروع کن بساز. یعنی در حد خودت به چیزایی بساز و دانشگاه بستر خوبیه برای تیم‌سازی و امتحان کردن و ساختن.

-حالا استاد شما با توجه به حضور واقعیت مجازی و واقعیت افزوده تو ایران، آینده بازی‌های جدی رو چگونه می‌بینید؟

+ با ورود واقعیت مجازی و افزوده، آینده‌ی بازی‌های جدی در ایران به نظر من هنوز اون‌طور که انتظار می‌رفت، پیش نرفته. اوایل که این فناوری‌ها مطرح شدن، حمایت‌هایی بود و رویدادهایی برگزار می‌شد، اما الان سرعت رشدش خیلی کند شده، شاید حتی بشه گفت تقریباً متوقف شده. با این حال، باید امیدوار بود که دوباره جا باز کنه و رشد کنه.

شما می‌توانید نسخه‌ی کامل این گفت‌وگو با دکتر سخاوت را از کانال تلگرامی ما نیز بشنوید.



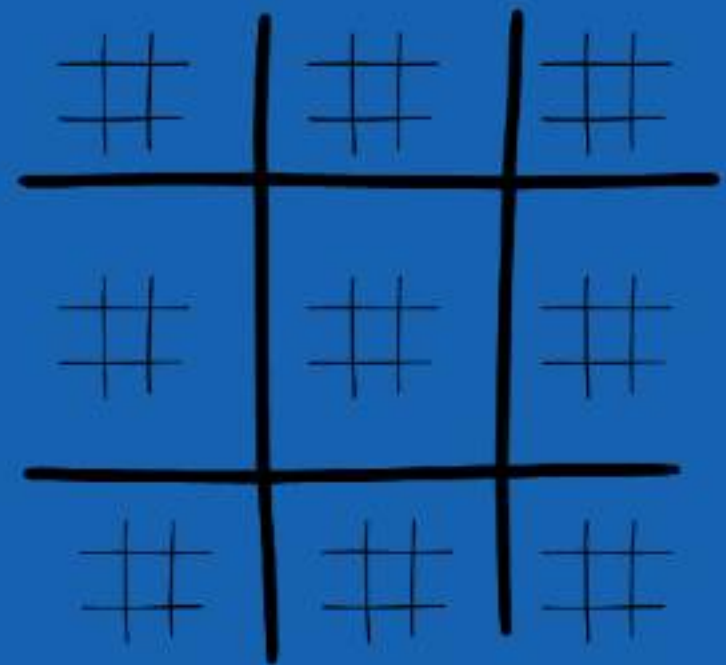
-تفاوت gamification با بازی‌های جدی چیه؟

+ تو ادبیات قضیه شاید تعریف‌های مختلفی باشه ولی طبق تعریف کلاسیک، دیگه گیمیفیکیشن بازی نیست. ما فقط از ایمان‌های بازی استفاده می‌کنیم. فرض کن مثلاً اپلیکیشن بانکی، داری از ایمان امتیاز، به عنوان پوینت استفاده می‌کنی. شما تو پرداخت‌ها داری یه پونتی می‌گیری پونتی گرفتن یک جزئی از بازیه ولی پرداخت‌های شما بازی نیست. صرفاً انگار کاربرها رو تشویق می‌کنی که بیشتر از اون اپ استفاده بکنن.

یا مثلاً اینکه لیدربرد باشه که شما وقتی بیشتر از اپلیکیشن استفاده می‌کنی و میری توی تاپ 10 کاربرها، این بهت بیشتر انگیزه می‌ده که دوباره از اون اپ استفاده کنی.

سره قتی بازی

در این سری یکی از بازی های مورد علاقه ی خودم رو براتون توضیح میدم. همگی با بازی دوز (Tic Tac Toe) آشنایی داریم، ولی اگه این بازی رو سخت تر کنیم چی ؟
این بازی جون میده برای وقت هایی که سر کلاس حوصلتون سر رفته .
بازی super tic tac toe یک لایه به بازی اضافه می کنه، به طوری که شما درون هر خانه ی 3 در 3 اصلی یک بازی دوز دیگه خواهید داشت ، مثل شکل زیر :



- در مجموع یک محیط بازی 9 در 9 خواهید داشت .

چطور بازی کنیم ؟

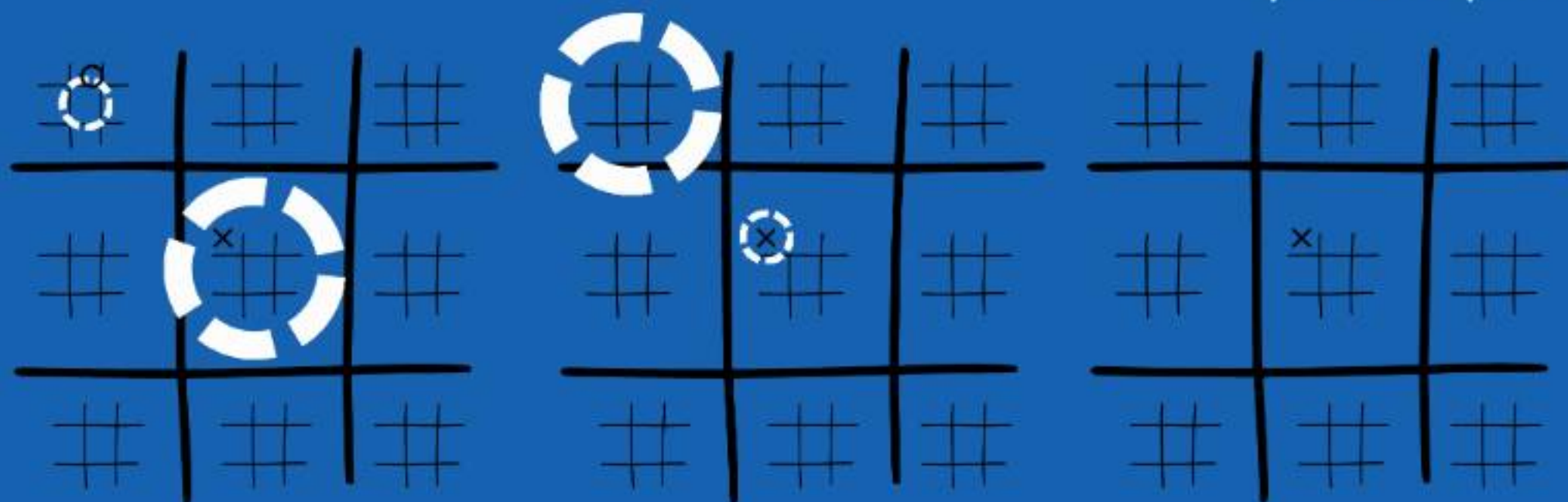
حال بازیکن اول (X) می تونه هر خونه ای از زمین بزرگ رو انتخاب کنه ، در یکی از خانه های کوچیک خونه علامت بزنه و بازیکن بعدی (O) نمی تونه هر جایی دلش خواست بازی کنه، باید بره سراغ اون خانه ی بزرگی که مختصاتش همون خونه ای که بازیکن اول علامت زده، و در ادامه بازیکن اول هم به همین ترتیب باید توی خونه ای که مختصات حرکت بازیکن دوم (O) رو داره بازی کنه . و به این شکل هر بازیکن با حرکتش تعیین می کنه که بازیکن بعدی در کدوم زمین بزرگ باید بازی کنه.

نکته : اگه زمینی که از طرف بازیکن قبلی انتخاب شده پر شده باشه، شما می تونید زمینی را به دلخواه انتخاب کنید .

هر وقت یه بازیکن در یکی از زمین های کوچک سه تایی برنده بشه (مثل تیک تاک توی معمولی)، اون خونه ی بزرگ به نامش ثبت می شه.

بازی تا زمانی ادامه پیدا می کنه که یکی از بازیکن ها در زمین بزرگ سه بار برنده بشه و یک ردیف یا ضربدر درست کنه.

با هم بازی کنیم :



1

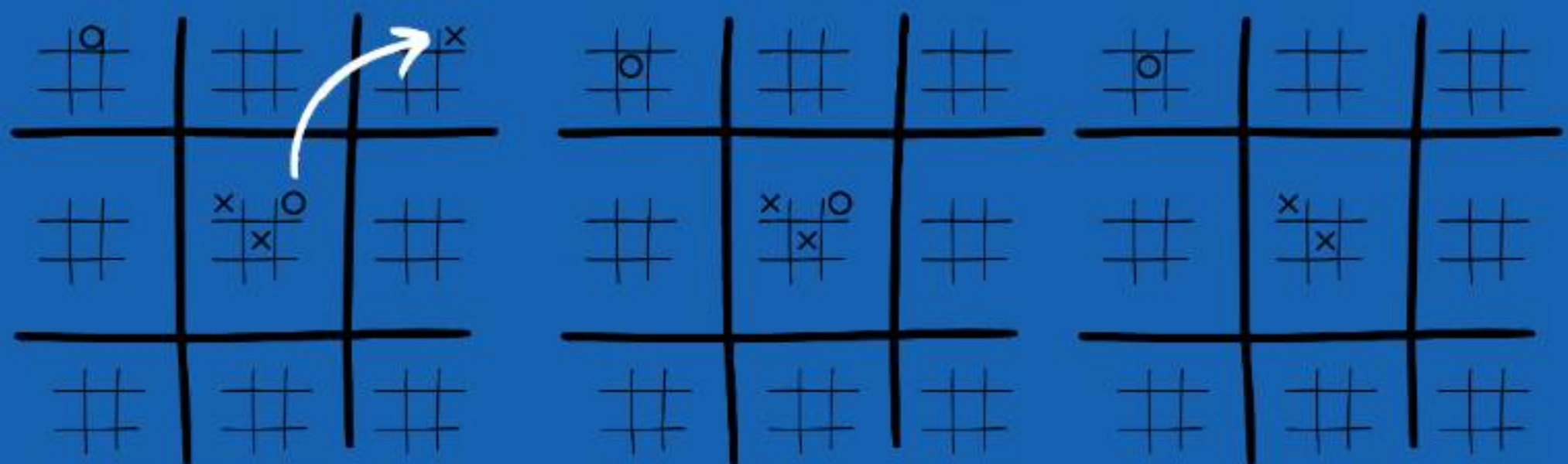
بازیکن اول (x) تصمیم می گیرد اولین حرکت خود را توی خانه‌ی وسط انجام بده .

2

حال چون بازیکن اول (x) خانه‌ی ردیف بالا و سمت چپ را انتخاب کرده بود، بازیکن بعدی باید توی خانه‌ی ردیف بالا سمت چپ دوز بزرگ (اصلی) بازی کنه .

3

بازیکن دوم (o) خانه‌ی وسط را انتخاب می‌کنه. پس یعنی با توجه به مختصات آن، بازیکن اول (x) باید توی همان خانه‌ی وسط حرکت بعدی را انجام بده.



4

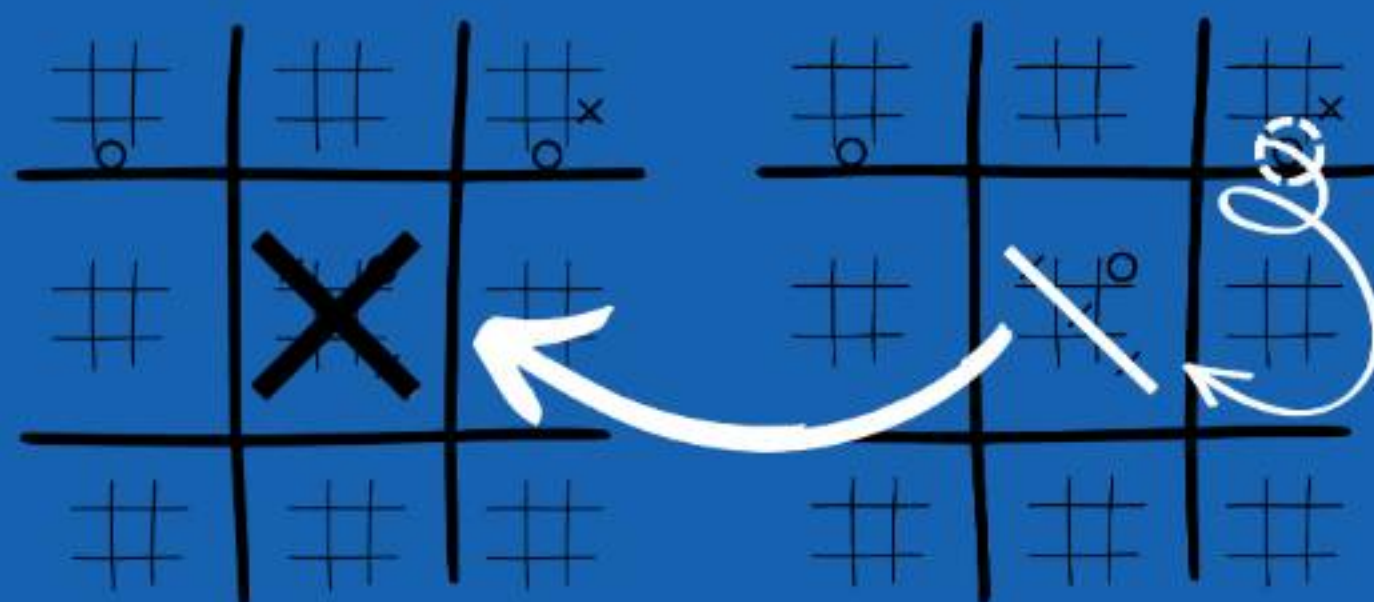
حالا چون بازیکن اول (x) خانه‌ی وسط را انتخاب کرد، بازیکن دوم (o) هم توی همین زمین بازی خواهد کرد .

5

بازیکن شماره‌ی دو (o) ردیف بالا سمت راست را انتخاب می‌کنه و بازیکن اول (x) هم باید حرکت بعدی خود را با توجه به ان انجام بده .

6

بازیکن اول هم توی همین مختصات حرکت خود را انجام می‌ده که یعنی بازیکن دوم (o) هم توی همین زمین بازی می‌کنه .



7

بازیکن دوم خانه‌ی وسط را انتخاب می‌کند که یعنی بازیکن اول با یک حرکت خانه‌ی وسط را نصیب خودش می‌کنه.

نویسنده : ثنا نورشید

مسابقه گربه برتر

گربه‌ی ماه این شماره،
با رای شما انتخاب شد!

این بار تصمیم گرفتیم انتخاب گربه ماه رو به شما
بسپاریم و در بستر اینستاگرام رای‌گیری گربه برتر ماه رو
انجام دادیم.

رقابت تنگاتنگ بود اما رای‌گیری ما در نهایت یک برنده
داشت.

و در نتیجه این گربه‌ی خوش‌بر و رو برنده‌ی تایتل گربه
برتر این ماه مجله شد!

از همه دوستانی که در رای‌گیری شرکت کردن و به گربه
محبوب خودشون رای دادن تشکر ویژه داریم.

و همچنین از این پیشی عزیز تشکر می‌کنیم که افتخار
دادن عکسشون در این سری مجله ما قرار بگیره.

اگر از گربه‌های محبوب دانشگاه عکسی دارین که
دوست دارین در شماره‌ی بعدی مجله به عنوان گربه
برتر حضور داشته باشه از فرستادن عکس‌های خودتون
به ما دریغ نکنین که گربه برتر ماه بعدی قراره از بین
عکس‌های خودتون انتخاب بشه!

آثارتون رو از طریق بات تلگرامی به ما ارسال کنید و
منتظر نظرسنجی در استوری‌های اینستاگراممون باشید.

نویسنده: مونا مختارزاده



میخواهی تو مجله خودت فعالیت کنی؟

ما دنبال دانشجویهای پرانرژی و علاقه‌مندی هستیم که این انرژی رو در مجله‌مون پیاده کنن. اگه به عکاسی، تصویرسازی، یا کارهای گرافیکی علاقه داری و میخوای توی نشریه فعالیت کنی، کافیه از طریق بات تلگرامی رساناچی به ما پیام بدی و اطلاعات خودت رو همراه با علاقه‌مندی‌هات برامون ارسال کنی.

ارتباط با ما از طریق تلگرام : @RESANACHI_BOT

همچنین برای باخبر شدن از فراخوان‌ها و فعالیت‌های ما و شنیدن پادکست‌های جذابمون، صفحات مارو در شبکه‌های اجتماعی دنبال کن. اونور منتظرت هستیم!



@RESANACHI



@RESANACHI_MAG

